



古今東西IPv6物語 - 今後のアクションに向けて -

スマホアプリとゲーム業界の IPv6トピックス

2015/11/16

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
佐藤 良

自己紹介

1

- 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
 - ▣ オンラインゲームのネットワーク技術開発
- CEDEC（セデック）運営委員会
 - ▣ プログラムWG エンジニアリング担当
 - ▣ CEDEC-Net（来場者用Wi-Fiネットワーク）の提供
- IPv6普及・高度化推進協議会
 - ▣ IPv4/IPv6共存WG
 - ▣ アプリケーションのIPv6対応検討SWG

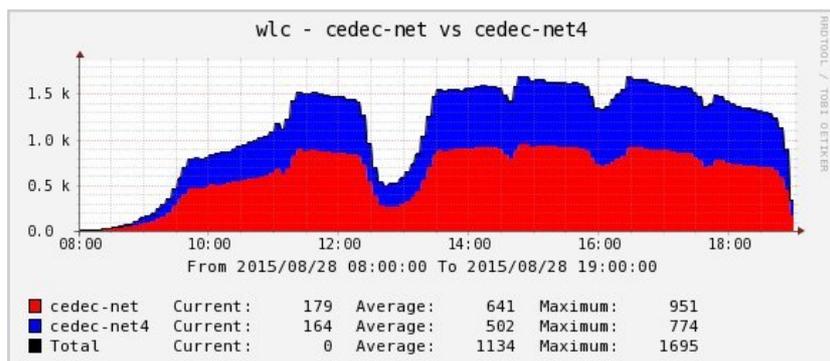


@ryo_sato

今年はこんなことやりました！

2

- 参加者数**6000**人越えのカンファレンスの来場者用Wi-Fiを**IPv6オンリー**で提供



IPv6 Summit in TOKYO 2015



2015/11/16

今年のIPv6トピックス

3

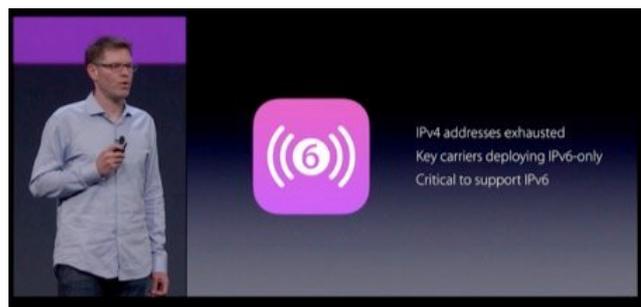
- スマホアプリ方面
- Happy Eyeballs方面
- クラウドゲーミング方面

IPv6 Summit in TOKYO 2015

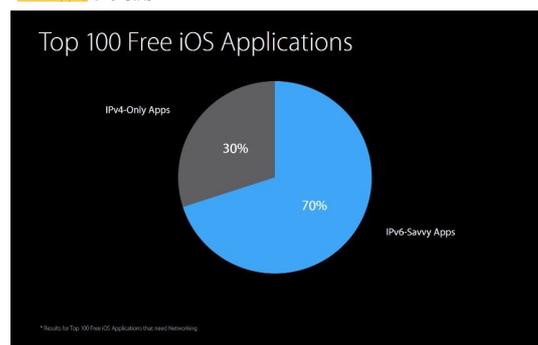
2015/11/16

WWDC 2015でのサプライズ

- Apple Will Require IPv6 Support For All iOS 9 Apps
- 無料iOSアプリの上位100本のうち30%が非準拠



<http://www.internetsociety.org/deploy360/blog/2015/06/apple-will-require-ipv6-support-for-all-ios-9-apps/> より引用



WWDC 2015 -- Your App and Next Generation Networksより引用

iOSアプリ審査要件：IPv6 Ready

6

- iOSアプリの対応方法・テスト方法
 - iOS Developer Library – Prerelease
 - Supporting IPv6 DNS64/NAT64 Networks
 - <https://developer.apple.com/library/prerelease/ios/documentation/NetworkingInternetWeb/Conceptual/NetworkingOverview/UnderstandingandPreparingfortheIPv6Transition/UnderstandingandPreparingfortheIPv6Transition.html>
 - テスト方法：NAT64+DNS64環境下で確認する
- 2016年初頭にiOSアプリ審査要件に入る予定
 - <https://developer.apple.com/news/?id=08282015a>

ゲーム業界での取り組み

7

- CEDEC2015の来場者用Wi-Fiネットワークで、IPv6オンリー（NAT64+DNS64）環境を提供
 - アプリ開発者自身がその場で試すことができた
 - ネットワークに詳しくない方々にも周知できた
 - 詳細情報
 - <http://cedec.cesa.or.jp/2015/exhibit/wifi.html>
 - https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/1323
 - http://game.watch.impress.co.jp/docs/news/20150829_718619.html

事例：次世代クラウドゲームのテクニカルβテスト実施

- 詳細情報
 - https://www.ntt-east.co.jp/release/detail/20150126_01.html
 - http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20150126_685351.html
- フレッツ・キャストを使用したIPv6での低遅延配信を実現